

LISTA COMPLETA DE ENCONTROS

Compilamos aqui a lista de todos os encontros desta aventura com suas fichas completas, em ordem de aparição e separadas de acordo com o Estágio. As regiões ainda apresentam tabelas de “encontros aleatórios”, que devem ser usadas a cada hora de exploração no terreno específico. Uma vez que o perigo específico da área tenha sido enfrentado, apenas os “encontros aleatórios” devem ser jogados.

ENCONTROS ESTÁGIO 1 – INICIANTE

LUJIA (CULTISTA SACERDOTE)					M-C [305 XP]
DV	CA	JP	MV	MO	
6	15	7	9	10	

1 × **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)

MAGIAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Pode trocar essas magias por um Causar Ferimentos.*

Ela carrega consigo um belíssimo colar de prata (50 PO) e uma gema âmbar (300 PO).

1

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ASSECLA					M-C [75 XP]
DV	CA	JP	MV	MO	
3	15	6	9	10	

1 × **ESPADA LONGA** + 3 (1D8 + 1)
1 × **ADAGA** + 3 (1D4 + 1)

Cada um carrega consigo 20 PP e um estranho pó de odor amadeirado.

1

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

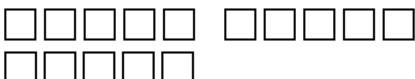
2

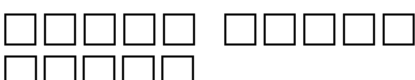
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

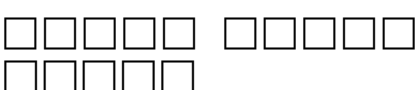
ARANHA ÔNIX M-C [135 XP]

DV 3	CA 16	JP 6	MV 4,6E	MO 8
------	-------	------	---------	------

1 × **MORDIDA** + 2 (1D6 + 2)1 × **FERROADA** + 2 (1D6 + 2 + VENENO)**EMARANHAR:** se o alvo falhar em uma JPD, ficará emaranhado na teia da aranha, movendo-se a 1/3 de sua capacidade atual.**VENENO:** o alvo deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por 2d4 rodadas.**SURPRESA:** surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.

1 

2 

3 

BANDIDO M-N [15 XP]

DV 1	CA 12	JP 5	MV 9	MO 8
------	-------	------	------	------

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)1 × **FUNDA** + 1 (1D3)

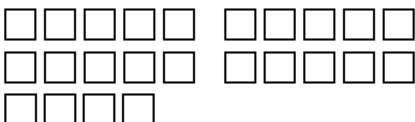
1 

2 

OGRO BANDIDO G-C [125 XP]

DV 4+4	CA 15	JP 7	MV 9	MO 10
--------	-------	------	------	-------


1 × **CLAVA GIGANTE** + 5 (1D6 + 6)**GOLPE POTENTE:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.


1 

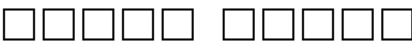
TROGLODITA M-C [35 XP]

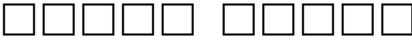
DV 2	CA 15	JP 5	MV 9	MO 9
------	-------	------	------	------


1 × **GARRA** + 2 (1D4)1 × **MORDIDA** + 2 (1D4)**ODOR FÉTIDO:** expele um óleo fétido em sua própria pele. Quem se engajar em combate com um Troglodita deverá ser bem-sucedido em uma JPC ou sofrerá um modificador de -2 em todos os seus ataques.**SURPRESA:** conseguem alterar levemente o tom da sua pele, surpreendendo seus inimigos com um resultado de 1 a 4 em 1d6.

1 

2 

3 

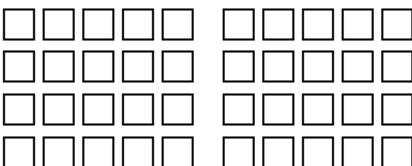
4 

5 

GOLEM DE OSSOS LOUCO G-C [740 XP]

DV 8	CA 18	JP 7	MV 9	MO 12
------	-------	------	------	-------

1 × **MACHADO DE BATALHA** + 9 (2D6)**GOLPE POTENTE:** é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).**QUATRO BRAÇOS:** possui 4 braços os quais podem ser usados para atacar até 2 oponentes diferentes. Pode ainda usar duas armas de duas mãos e desferir dois ataques em um único oponente.

1 

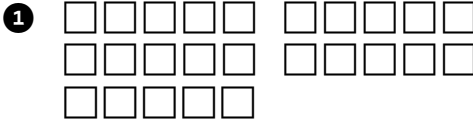
URSO-CORUJA

G-N [175 XP]

DV	5	CA	15	JP	5	MV	9	MO	9
----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

- 2 × **GARRAS** + 6 (1D8)
 1 × **MORDIDA** + 6 (1D8)

ABRAÇO: agarra seu alvo se acertar os dois ataques com suas garras, causando 2d8 de dano enquanto estiver agarrando o alvo.

**SOMBRA**

M-C [50 XP]

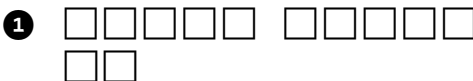
DV	2+2	CA	13	JP	6	MV	6	MO	12
----	-----	----	----	----	---	----	---	----	----

- 1 × **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

SURPRESA: surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

**GUARDA KOBOLD**

P-C [5 XP]

DV	½+1	CA	12	JP	4	MV	6	MO	8
----	-----	----	----	----	---	----	---	----	---

- 2 × **MORDIDAS** + 1 (1D6)
 1 × **LANÇA** + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

**KOBOLD**

P-C [5 XP]

DV	½	CA	12	JP	4	MV	6	MO	5
----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

- 2 × **MORDIDAS** + 1 (1D4)
 1 × **LANÇA** + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

**KOBOLD ATIRADOR**

P-C [5 XP]

DV	½	CA	12	JP	4	MV	6	MO	6
----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

- 1 × **FUNDA** + 0 (1D4)
 1 × **ESPADA CURTA** + 0 (1D6-1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

**KOBOLD**

P-C [5 XP]

DV	½	CA	12	JP	4	MV	6	MO	5
----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

- 2 × **MORDIDAS** + 1 (1D4)
 1 × **LANÇA** + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

**KOBOLD BESTEIRO**

P-C [5 XP]

DV	½	CA	13	JP	4	MV	6	MO	5
----	---	----	----	----	---	----	---	----	---

- 1 × **BESTA** + 1 (1D6)
 1 × **ESPADA CURTA** + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.



KOBOLD NÃO COMBATENTE *P-C [5 XP]*

DV ½ CA 11 JP 4 MV 6 MO 5

2 × MORDIDAS + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- | | | | | | |
|----|--------------------------|--------------------------|----|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 11 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 12 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 13 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 14 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 15 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 16 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 17 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 18 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 19 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 20 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

KOBOLD ATROZ *P-C [75 XP]*

DV 3+1 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

2 × MORDIDAS + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | |
| 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | |

KOBOLD LANCEIRO DE ELITE *P-C [15 XP]*

DV 1+3 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × LANÇA + 1 (1D6+1)

1 × ADAGA + 1 (1D4+1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- | | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

KOBOLD BESTEIRO DE ELITE *P-C [15 XP]*

DV 1+1 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × BESTA + 2 (1D6)

1 × ESPADA CURTA + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

KOBOLD DE ELITE *P-C [15 XP]*

DV 1+3 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × REDE + 1 (ESPECIAL)

1 × ESPADA CURTA + 1 (1D6 + 1)

ESPECIAL: Atacar um alvo enredado é um ataque fácil. Atacar estando enredado é um ataque difícil. Uma rodada de combate deve ser gasta para livrar-se de uma rede.

INFRAVISÃO: 18 metros.

- | | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

KOBOLD CHEFE *P-C [35 XP]*

DV 2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × ESPADA CURTA + 2 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

ZUMBI M-C [35 XP]

DV 2 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 2 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)1 × **GARRA** + 2 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFECÇÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

- 1
- 2
- 3

GOBLIN VIGIA P-C [15 XP]

DV 1-1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **LANÇA** + 2 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

- 1

GOBLIN GUARDA P-C [15 XP]

DV 1-1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

- 1 4
- 2 5
- 3

GOBLIN GUARDA P-C [15 XP]

DV 1-1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

- 1 6
- 2 7
- 3 8
- 4 9
- 5 10

GOBLIN NÃO COMBATENTE P-C [15 XP]

DV 1-1 CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ARMA IMPROVISADA** + 0 (1D3)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

- 1 11
- 2 12
- 3 13
- 4 14
- 5 15
- 6 16
- 7 17
- 8 18
- 9 19
- 10 20

GOBLIN DE ELITE *P-C [35 XP]*

DV 2 CA 14 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 3 (1D6 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

GOBLIN CHEFE *P-C [35 XP]*

DV 2+2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 3 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1-1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **AZAGAIA** + 1 (1D4)

1 × **ADAGA** + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 5

2 6

3 7

4 8

BESOURO DE FOGO GIGANTE *G-N [15 XP]*

DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

1 × **MORDIDA** + 1 (2D4)

1

2

3

4

GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1-1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **AZAGAIA** + 1 (1D4)

1 × **ADAGA** + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 4

2 5

3

BESOURO DE FOGO GIGANTE *G-N [15 XP]*

DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

1 × **MORDIDA** + 1 (2D4)

1

BESOURO DE FOGO GIGANTE *G-N [15 XP]*

DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

1 × **MORDIDA** + 1 (2D4)

- 1
- 2
- 3
- 4

GOBLIN GUARDIÃO *P-C [15 XP]*

DV 1+2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **AZACAIA** + 3 (1D4 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

GOBLIN NÃO COMBATENTE *P-C [5 XP]*

DV ½+1 CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **SOCO OU CHUTE** + 0 (1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4

GOBLIN NÃO COMBATENTE *P-C [5 XP]*

DV ½+1 CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **SOCO OU CHUTE** + 0 (1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4

GOBLIN DE ELITE *P-C [35 XP]*

DV 2 CA 14 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 3 (1D6 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4

GOBLIN CHEFE *P-C [35 XP]*

DV 2+2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 3 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
-

ORC M-C [15 XP]

DV 1+1 CA 14 JP 6 MV 9 MO 9

1 × CIMITARRA + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 15 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

PRISIONEIRO M-N [35 XP]

DV 2+2 CA 10 JP 5 MV 9 MO 11

1 × SOCO + 3 (2)

- 1

ORC GUARDA-COSTAS G-C [75 XP]

DV 3 CA 16 JP 7 MV 9 MO 10

1 × CIMITARRA + 4 (1D6 + 4)

INFRAVISÃO: 15 metros.

- 1

CHEFE ORC G-C [125 XP]

DV 5 CA 17 JP 6 MV 5 MO 10

1 × CIMITARRA + 5 (1D6 + 5)

INFRAVISÃO: 15 metros.

- 1

HOBOGLIN BESTEIRO M-C [15 XP]

DV 1+1 CA 16 JP 5 MV 9 MO 9

1 × BESTA + 3 (1D6)

1 × ESPADA CURTA + 3 (1D6 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4

HOBOBLIN M-C [15 XP]

DV 1+1 CA 16 JP 5 MV 9 MO 9

1 × **ESPADA LONGA** + 3 (1D8 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

OGRO PRISIONEIRO G-C [125 XP]

DV 4+2 CA 11 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **PANCADA** + 4 (1D6 + 4)

GOLPE POTENTE: se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1

HOBOBLIN M-C [15 XP]

DV 1+1 CA 16 JP 5 MV 9 MO 9

1 × **ESPADA LONGA** + 3 (1D8 + 1)

1 × **LANÇA** + 3 (1D6 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

HOBOBLIN COMANDANTE M-C [75 XP]

DV 3 CA 17 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 2)

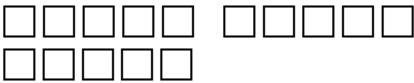
INFRAVISÃO: 18 metros.

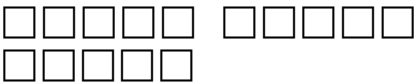
1

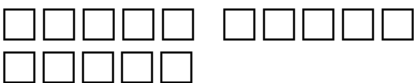
HOBGOBLIN COMANDANTE *M-C [75 XP]*

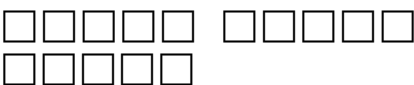
DV 3 CA 17 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1 

2 

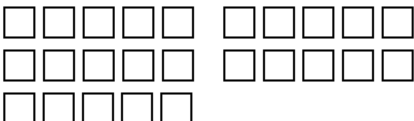
3 

4 

HOBGOBLIN LÍDER *M-C [175 XP]*

DV 5 CA 18 JP 6 MV 9 MO 10

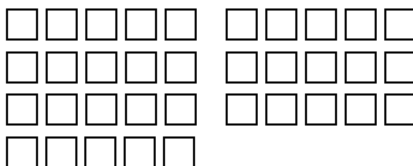
1 × **ESPADA LONGA** + 5 (1D8 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1 

TROLL *G-C [305 XP]*

DV 6+5 CA 16 JP 9 MV 9 MO 10

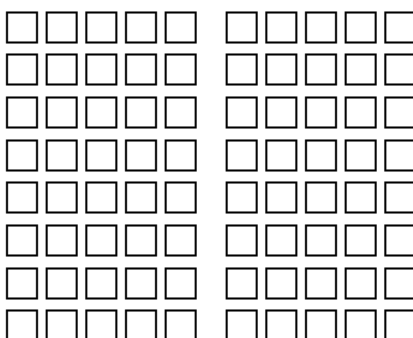
2 × **GARRAS** + 6 (1D4 + 4)1 × **MORDIDA** + 6 (2D6 + 4)**REGENERAÇÃO:** é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada, podendo até mesmo membros amputados em até 1d6 dias. Não é capaz de regenerar dano causado por fogo ou ácido.**FALSA MORTE:** quando reduzido a 0 pontos de vida, retornam a vida em 2d6 rodadas, a não ser que seus restos sejam queimados por fogo ou destruídos com ácido.**MEDO DE FOGO E ÁCIDO:** na presença de fogo ou ácido, o valor do Moral de um Troll é 8.

1 

MORCEGOS *MI-N [5 XP]*

DV 1 PV CA 14 JP 4 MV 9V MO 6

1 × **ENXAME** + 0 (CONFUSÃO)**CONFUSÃO:** quando 10 ou mais morcegos sobrevoam um alvo, causam nele um ataque de confusão. O alvo recebe -2 para realizar qualquer ação que não seja se debater e tentar afastar os morcegos.

1 

GHOUL

M-C [95 XP]

DV 3 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

2 × **GARRAS** + 3 (1D4 + PARALISIA)
 1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

PARALISIA: alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

ESPORO DE GÁS

P-N [10 XP]

DV 1 PV CA 12 JP 4 MV 6V MO 9

NENHUM (VER HABILIDADE ESPECIAL)

ESPOROS: quando um alvo chega a até 6 metros de distância de um Esporo de Gás, este lança uma nuvem de esporos contagiosos os quais aderem a tudo o que tocam. Cada vítima tocada por estes esporos deve ser bem-sucedida em uma JPC ou será infectada. Estes esporos crescem dentro do hospedeiro, levando-o à morte em 1d6 dias ao fazer com que seu corpo exploda. Após isso, 1d6 novos esporos nascem para continuar o ciclo.

EXPLOSÃO: quando um Esporo de Gás é ferido, ele causa 6d6 de dano a todos dentro de uma área de 6 metros. Cada vítima deve ser bem-sucedida em uma JPD para receber metade do dano. Este ataque não espalha esporos nas vítimas como um ataque normal faria.

1 2 3

ZUMBI

M-C [35 XP]

DV 2 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 2 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)
 1 × **GARRA** + 2 (1D6 + 2)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

LENTO: sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.

INFECÇÃO: personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

6

7

ESQUELETO

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1 d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESQUELETO

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1 d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GHOUL

M-C [95 XP]

DV 3 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

- 2 × **GARRAS** + 3 (1D4 + PARALISIA)
 1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

PARALISIA: alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

ZUMBI

M-C [35 XP]

DV 2 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

- 1 × **MORDIDA** + 2 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)
 1 × **GARRA** + 2 (1D6 + 2)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

LENTO: sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.

INFECÇÃO: personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ESQUELETO

M-C [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

CORPO DE OSSO: armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

6

GHOUL

M-C [95 XP]

DV 3 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

2 × **GARRAS** + 3 (1D4 + PARALISIA)

1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

PARALISIA: alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

ACÓLITOS

M-C [35 XP]

DV 2 CA 10 JP 5 MV 9 MO 7

1 × **MARTELO** + 3 (1D6 + 1)

1

2

3

4

CULTISTA

M-C [25 XP]

DV 1+1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **PORRETE** + 1 (1D6)**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*1 **SHOGGOTH MENOR**

VARIÁVEL-C [235 XP]

DV 5+5 CA 17 JP 10 MV 9 MO 10

2 x **TENTÁCULOS** + 8 (2D6)1 x **MORDIDA** + 8 (1D12)**DEFLEXÃO:** *toda magia lançada diretamente sobre o Shoggoth (excetuando-se as magias em área) possui 1-2 chances em 1d6 de não surtir efeitos.***IMUNIDADES:** *imune aos efeitos do frio, da eletricidade, venenos, paralisção e encantamentos.***ALTERAR FORMA:** *pode assumir a forma de qualquer criatura humanoide (M ou G). Um Shoggoth voltará a sua forma normal caso seja morto.*1 **SOMBRA**

M-C [50 XP]

DV 2+2 CA 13 JP 6 MV 6 MO 12

1 x **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)**DRENO:** *seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.***SURPRESA:** *surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.***IMUNIDADES:** *são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.*1 2 3 4

ACÓLITOS

M-C [35 XP]

DV 2 CA 10 JP 5 MV 9 MO 7

1 x MARTELO + 3 (1D6 + 1)

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CULTISTA ADEPTO

M-C [95 XP]

DV 3 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

1 x MAÇA + 2 (1D8 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CULTISTA SACERDOTE

M-C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 x MARTELO + 3 (2D4 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SOMBRA

M-C [50 XP]

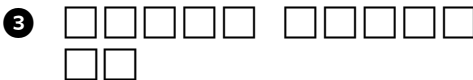
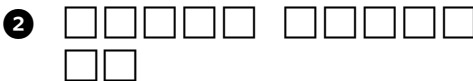
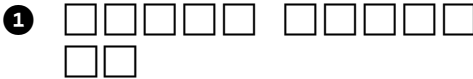
DV 2+2 CA 13 JP 6 MV 6 MO 12

1 × **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

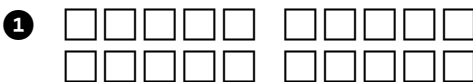
SURPRESA: surpreende o grupo em 7-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

**PANTERA**

G-N [125 XP]

DV 4 CA 16 JP 6 MV 15 MO 8

2 × **GARRAS** + 4 (1D4)1 × **MORDIDA** + 4 (1D8)**GOLEM DE CARNE**

G-N [1025 XP]

DV 9 CA 13 JP 11 MV 9 MO 12

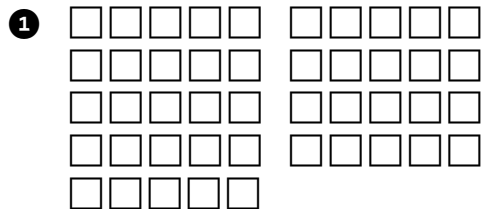
2 × **PANCADAS** + 9 (2D8)

IMUNIDADES: um Golem de Carne é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

CURA ELÉTRICA: o Golem de Carne cura 1 ponto de vida para cada dado de dano causado por um ataque de fogo.

FOGO E FRIO: ataques de fogo e frio, mesmo os mágicos, deixam os golens lerdos por 2d6 rodadas. Um golem lerdo tem seu movimento reduzido à metade, e recebe uma penalidade de 2 em todas as jogadas e na CA.

FÚRIA: a cada rodada que estiver em combate, um Golem de Carne tem uma chance cumulativa de 1% de se libertar do controle do seu mestre e entrar em fúria, atacando tudo e a todos que estiverem ao seu alcance.



ZUMBI

M - C [35 XP]

DV 2 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 2 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)1 × **GARRA** + 2 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFECÇÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

CULTISTA SACERDOTE

M - C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

- 1
-
-

SACERDOTE MALIGNO

M - C [740 XP]

DV 8+2 CA 17(19) JP 10 MV 9 MO 10

1 × **MAÇA** + 6 (1D8 + 2)**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Construção, Escuridão, Santuário, Profanar, Imobilizar Pessoas, Silêncio, Convocar Insetos x2, Portal Dimensional.*

- 1
-
-
-
-

ENCONTROS ESTÁGIO 2 – HEROICO

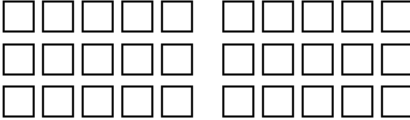
LÚJIA (CULTISTA SACERDOTE) M - C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × MARTELO + 3 (2D4 + 1)

MAGIAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Pode trocar essas magias por um Causar Ferimentos.*

Ela carrega consigo um belíssimo colar de prata (50 PO) e uma gema âmbar (300 PO).

1 

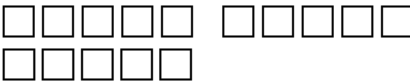
ASSECLA M - C [75 XP]

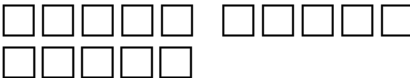
DV 3 CA 15 JP 6 MV 9 MO 10

1 × ESPADA LONGA + 3 (1D8 + 1)

1 × ADAGA + 3 (1D4 + 1)

Cada um carrega consigo 20 PP e um estranho pó de odor amadeirado.

1 

2 

ARANHA ÔNIX M - C [135 XP]

DV 3 CA 16 JP 6 MV 4,6E MO 8

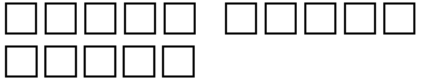
1 × MORDIDA + 2 (1D6 + 2)

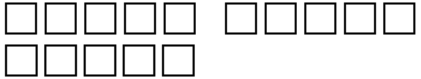
1 × FERROADA + 2 (1D6 + 2 + VENENO)

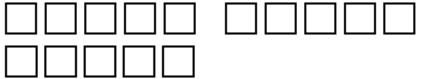
EMARANHAR: *se o alvo falhar em uma JPD, ficará emaranhado na teia da aranha, movendo-se a 1/3 de sua capacidade atual.*

VENENO: *o alvo deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por 2d4 rodadas.*

SURPRESA: *surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.*

1 

2 

3 

TREANT I - N [695 XP]

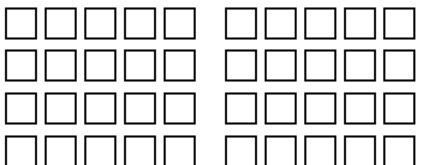
DV 8 CA 18 JP 8 MV 6 MO 9

2 × PANCADAS + 8 (2D6)

ANIMAR PLANTAS: *pode animar até duas árvores a até 20m de distância. Estas árvores lutam como se fossem um Treant, com as mesmas estatísticas de combate e com movimento 3.*

SURPRESA: *em florestas, surpreendem seus inimigos com um resultado de 1 a 3 em 1d6.*

DANO ESTRUTURAL: *um Treant é capaz de causar dano estrutural a uma construção como se fosse um aríete.*

1 

BANDIDO M-N [15 XP]

DV 1 CA 12 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 × **FUNDA** + 1 (1D3)

1

2

BANDIDO CAMPEÃO M-C [125 XP]

DV 4 CA 13 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 6 (1D8 + 4)

1 × **ARCO CURTO** + 6 (1D6)

1

OGRO BANDIDO G-C [270 XP]

DV 6+4 CA 15 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **CLAVA GIGANTE** + 5 (1D6 + 6)

GOLPE POTENTE: se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1

TROGLODITA M-C [75 XP]

DV 3 CA 15 JP 5 MV 9 MO 9

1 × **LANÇA** + 2 (1D6 + VENENO)

1 × **MORDIDA** + 2 (1D4)

ODOR FÉTIDO: expele um óleo fétido em sua própria pele. Quem se engajar em combate com um Troglodita deverá ser bem-sucedido em uma JPC ou sofrerá um modificador de -2 em todos os seus ataques.

SURPRESA: conseguem alterar levemente o tom da sua pele, surpreendendo seus inimigos com um resultado de 1 a 4 em 1d6.

VENENO: JPC para evitar.

1

2

3

4

5

TROGLODITA XAMÃ M-C [150 XP]

DV 4 CA 13 JP 5 MV 9 MO 9

2 × **CLAVAS** + 2 (1D6)

ODOR FÉTIDO: expele um óleo fétido em sua própria pele. Quem se engajar em combate com um Troglodita deverá ser bem-sucedido em uma JPC ou sofrerá um modificador de -2 em todos os seus ataques.

SURPRESA: conseguem alterar levemente o tom da sua pele, surpreendendo seus inimigos com um resultado de 1 a 4 em 1d6.

MAGIAS: Luz/Escuridão como Clérigo de 2º nível.

1

GOLEM DE PEDRA LOUCO

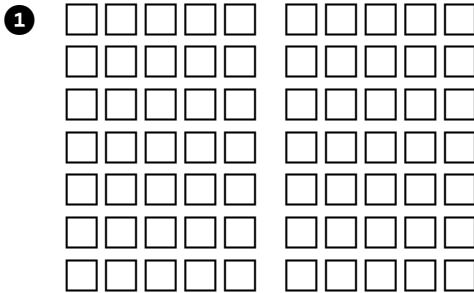
G-C [2800 XP]

DV 14 CA 19 JP 9 MV 6 MO 12

1 x **PANCADA** + 13 (3D8)

IMUNIDADES: é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

LENTIDÃO: são capazes de criar uma área de lentidão a todos ao seu redor. Todos dentro de uma área de 6 x 6 metros que não passarem em uma JPC ficarão lentos. Suas movimentações ficam reduzidas pela metade, e recebem uma penalidade de 2 em todas as jogadas e na CA. O efeito tem duração de 2d6 turnos.

**URSO-CORUJA**

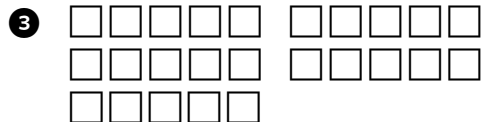
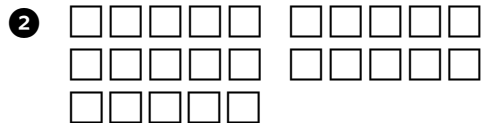
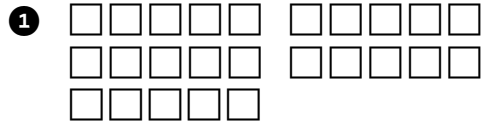
G-N [175 XP]

DV 5 CA 15 JP 5 MV 9 MO 9

2 x **GARRAS** + 6 (1D8)1 x **MORDIDA** + 6 (1D8)

ABRAÇO: agarra seu alvo se acertar os dois ataques com suas garras, causando 2d8 de dano enquanto estiver agarrando o alvo.

Neste estágio, o urso-coruja teve filhotes, que seguem os costumes da mãe.

**SOMBRA**

M-C [95 XP]

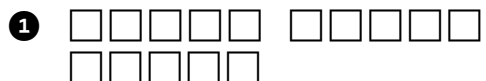
DV 3 CA 13 JP 7 MV 6 MO 12

1 x **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

SURPRESA: surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

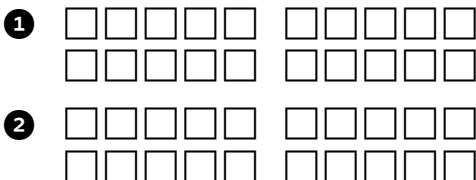
IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.



INUMANO

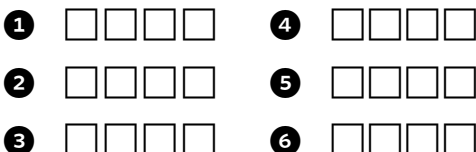
M-C [150 XP]

DV 4 CA 14 JP 5 MV 9 MO 8

1 × **GARRA** + 4 (1D4 + 1 + DRENO)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**IMUNIDADES:** além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Inumanos são feridos apenas por magia e armas mágicas ou de prata.**DRENO:** o ataque de um Inumano, além do dano normal, drena 1 nível do alvo caso este não passe em uma JPC. Um alvo que tenha todos os seus níveis drenados assim retorna como um Inumano sob controle do Inumano que o criou.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.**GUARDA KOBOLD**

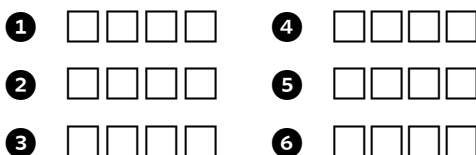
P-C [5 XP]

DV ½+1 CA 14 JP 4 MV 6 MO 8

2 × **MORDIDAS** + 1 (1D4)1 × **LANÇA** + 0 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**KOBOLD**

P-C [5 XP]

DV ½+1 CA 14 JP 4 MV 6 MO 5

2 × **MORDIDAS** + 1 (1D4)1 × **LANÇA** + 0 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**KOBOLD ATIRADOR**

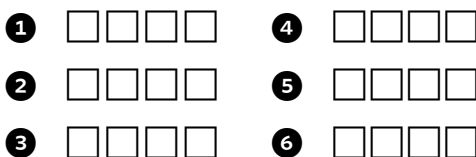
P-C [5 XP]

DV ½ CA 12 JP 4 MV 6 MO 6

1 × **FUNDA** + 1 (1D4)1 × **ESPADA CURTA** + 0 (1D6-1)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**KOBOLD**

P-C [5 XP]

DV ½+1 CA 14 JP 4 MV 6 MO 5

2 × **MORDIDAS** + 1 (1D4)1 × **LANÇA** + 0 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

KOBOLD BESTEIRO P-C [5 XP]

DV ½ CA 13 JP 4 MV 6 MO 6

- 1 × **BESTA** + 1 (1D6)
- 1 × **ESPADA CURTA** + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 3

2

KOBOLD ATROZ P-C [75 XP]

DV 3+1 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

- 2 × **MORDIDAS** + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

KOBOLD NÃO COMBATENTE P-C [5 XP]

DV ½ CA 11 JP 4 MV 6 MO 5

- 2 × **MORDIDAS** + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

KOBOLD ATROZ P-C [75 XP]

DV 3+1 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

- 2 × **MORDIDAS** + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

KOBOLD LANCEIRO DE ELITE P-C [35 XP]

DV 2+2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

- 1 × **LANÇA** + 1 (1D6+1)
- 1 × **ADAGA** + 1 (1D4+1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

KOBOLD BESTEIRO DE ELITE P-C [35 XP]

DV 2+2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

- 1 × **BESTA** + 2 (1D6)
- 1 × **ESPADA CURTA** + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

KOBOLD DE ELITE P-C [35 XP]

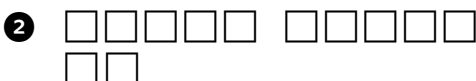
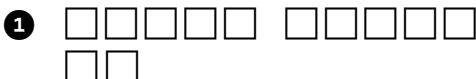
DV 2+2 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × REDE + 1 (ESPECIAL)

1 × ESPADA CURTA + 1 (1D6 + 1)

ESPECIAL: atacar um alvo enredado é um ataque fácil. Atacar estando enredado é um ataque difícil. Uma rodada de combate deve ser gasta para livrar-se de uma rede.

INFRAVISÃO: 18 metros.

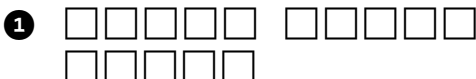


KOBOLD CHEFE P-C [75 XP]

DV 3 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × ESPADA CURTA + 2 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.



ZUMBI M-C [75 XP]

DV 3 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × MORDIDA + 2 (1D4 + 1 + INFECCÇÃO)

1 × GARRA + 2 (1D6 + 2)

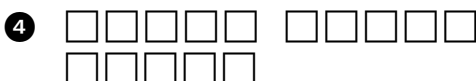
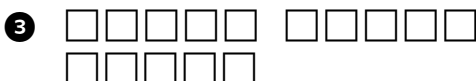
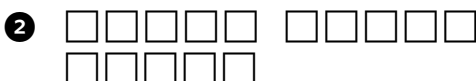
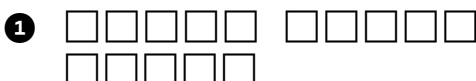
SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

LENTO: sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.

INFECCÇÃO: personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

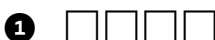


GOBLIN VIGIA P-C [5 XP]

DV 1/2+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × LANÇA + 2 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.



GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1+2 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1+2 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

GOBLIN VETERANO *P-C [35 XP]*

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

GOBLIN NÃO COMBATENTE *P-C [5 XP]*

DV ½ CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ARMA IMPROVISADA** + 0 (1D3)

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6 16

7 17

8 18

9 19

10 20

GOBLIN DE ELITE *P-C [75 XP]*

DV 3+2 CA 14 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

GOBLIN VETERANO *P-C [35 XP]*

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

GOBLIN CHEFE *P-C [125 XP]*

DV 4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 3 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **AZAGAIA** + 1 (1D4)

1 × **ADAGA** + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

8

GOBLIN ARQUEIRO *P-C [15 XP]*

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ARCO CURTO** + 2 (1D6)

1 × **ADAGA** + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

BESOURO DE FOGO GIGANTE G-N [15 XP]

DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

1 × MORDIDA + 1 (2D4)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

GOBLIN GUARDA P-C [15 XP]

DV ½+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × AZAGAIA + 1 (1D4)

1 × ADAGA + 0 (1D4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

BESOURO DE FOGO GIGANTE ATROZ G-N [125 XP]

DV 4 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10

1 × MORDIDA + 2 (2D4 + 3)

- 1

BESOURO DE FOGO GIGANTE G-N [15 XP]

DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

1 × MORDIDA + 1 (2D4)

- 1
- 2
- 3
- 4

GOBLIN GUARDIÃO P-C [35 XP]

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × AZAGAIA + 3 (1D4 + 1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

GOBLIN NÃO COMBATENTE P-C [5 XP]

DV ½ CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × SOCO OU CHUTE + 0 (1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 3

2 4

GOBLIN NÃO COMBATENTE P-C [5 XP]

DV ½ CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × SOCO OU CHUTE + 0 (1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 3

2 4

GOBLIN DE ELITE P-C [75 XP]

DV 3+3 CA 14 JP 5 MV 6 MO 10

1 × ESPADA CURTA + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

GOBLIN VETERANO P-C [35 XP]

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × ESPADA CURTA + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

GOBLIN CHEFE P-C [125 XP]

DV 4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × ESPADA CURTA + 3 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

ORC M-C [15 XP]

DV 1+2 CA 14 JP 6 MV 9 MO 9

1 × CIMITARRA + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ORC VETERANO M-C [35 XP]

DV 2+2 CA 15 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **CIMITARRA** + 4 (1D6+2)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

2

3

4

5

ORC VETERANO M-C [75 XP]

DV 3+1 CA 15 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **CIMITARRA** + 4 (1D6+2)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

2

3

4

5

PRISIONEIRO M-N [75 XP]

DV 3+3 CA 11 JP 6 MV 9 MO 11

1 x **SOCO** + 4 (2)

1

ORC GUARDA-COSTAS G-C [125 XP]

DV 4+4 CA 16 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **CIMITARRA** + 4 (1D6+4)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

CHEFE ORC G-C [270 XP]

DV 6+2 CA 17 JP 14 MV 5 MO 10

1 x **CIMITARRA** + 5 (1D6+5)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

HOBGOBLIN BESTEIRO *M-C [15 XP]*

DV 1+3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 9

1 × **BESTA** + 4 (1D6)

1 × **ESPADA CURTA** + 3 (1D6+1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

HOBGOBLIN *M-C [15 XP]*

DV 1+3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 9

1 × **ESPADA LONGA** + 3 (1D8+1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

HOBGOBLIN VETERANO *M-C [75 XP]*

DV 3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8+2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

- 1
- 2
- 3

OGRO PRISIONEIRO *G-C [125 XP]*

DV 4+2 CA 11 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **PANCADA** + 4 (1D6+4)

GOLPE POTENTE: se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

- 1

HOBGOBLIN *M-C [15 XP]*

DV 1+3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 9

1 × **ESPADA LONGA** + 3 (1D8+1)

1 × **LANÇA** + 3 (1D6+1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

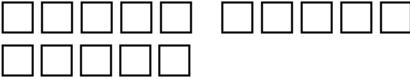
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

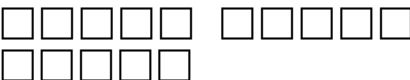
HOBOBLIN VETERANO *M-C [75 XP]*

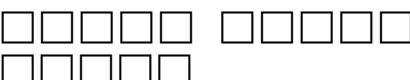
DV 3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10


1 x **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 

2 

3 

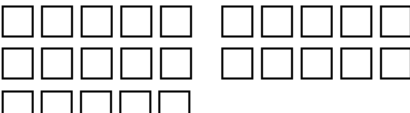
4 

HOBOBLIN COMANDANTE *M-C [175 XP]*

DV 5 CA 18 JP 5 MV 9 MO 10

1 x **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

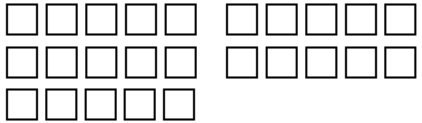
1 

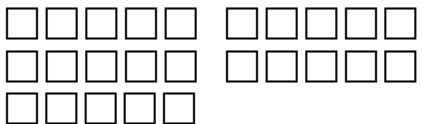
HOBOBLIN COMANDANTE *M-C [125 XP]*

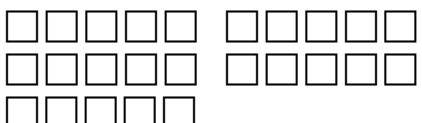
DV 5 CA 18 JP 5 MV 9 MO 10

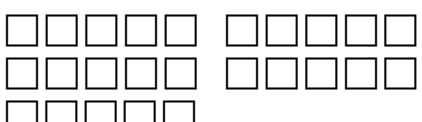
1 x **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 

2 

3 

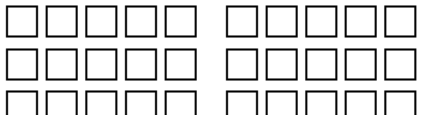
4 

HOBOBLIN LÍDER *M-C [270 XP]*

DV 6 CA 18 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **ESPADA LONGA** + 5 (1D8 + 4)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 

TROLL

G - C [695 XP]

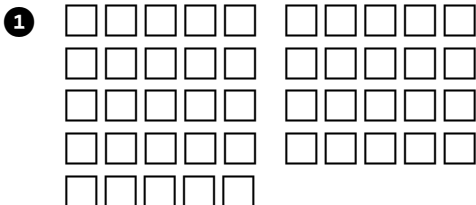
DV 8+5 CA 18 JP 9 MV 9 MO 10

2 × **GARRAS** + 6 (1D6 + 4)1 × **MORDIDA** + 6 (2D6 + 4)

REGENERAÇÃO: é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada, podendo até mesmo membros amputados em até 1d6 dias. Não é capaz de regenerar dano causado por fogo ou ácido.

FALSA MORTE: quando reduzido a 0 pontos de vida, retornam a vida em 2d6 rodadas, a não ser que seus restos sejam queimados por fogo ou destruídos com ácido.

MEDO DE FOGO E ÁCIDO: na presença de fogo ou ácido, o valor do Moral de um Troll é 8.

**MORCEGOS VAMPIROS**

MI - N [5 XP]

DV 1 PV CA 14 JP 4 MV 9V MO 6

1 × **MORDIDA** + 0 (1D2 + DOENÇA)

DOENÇA: possui 1-2 chances em 1d6 de transmitir uma doença a um alvo mordido. Um alvo mordido que falhe em uma JPC, fica doente e com valor de força igual a 1 por 1d6 dias.

**GHOUL**

M - C [150 XP]

DV 4+4 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

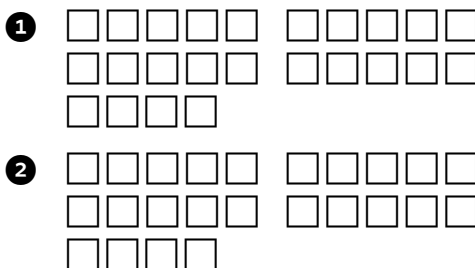
2 × **GARRAS** + 3 (1D4 + PARALISIA)1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

PARALISIA: alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

**ESPORO DE GÁS**

P - N [10 XP]

DV 1 PV CA 12 JP 4 MV 6V MO 9

NENHUM (VER HABILIDADE ESPECIAL)

ESPOROS: quando um alvo chega a até 6 metros de distância de um Esporo de Gás, este lança uma nuvem de esporos contagiosos os quais aderem a tudo o que tocam. Cada vítima tocada por estes esporos deve ser bem-sucedida em uma JPC ou será infectada. Estes esporos crescem dentro do hospedeiro, levando-o à morte em 1d6 dias ao fazer com que seu corpo exploda. Após isso, 1d6 novos esporos nascem para continuar o ciclo.

EXPLOÇÃO: quando um Esporo de Gás é ferido, ele causa 6d6 de dano a todos dentro de uma área de 6 metros. Cada vítima deve ser bem-sucedida em uma JPD para receber metade do dano. Este ataque não espalha esporos nas vítimas como um ataque normal faria.



ZUMBI NEFASTO

M-C [125 XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 x **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFEÇÃO)1 x **GARRA** + 4 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFEÇÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESQUELETO COM PLACAS

M-C [15 XP]

DV 1+3 CA 16 JP 6 MV 9 MO 7

1 x **ESPADA LONGA** + 2 (1D8 + 1)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESQUELETO COM PLACAS

M-C [15 XP]

DV 3+1 CA 16 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA LONGA** + 2 (1D8 + 1)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do ano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GHOUL

M-C [150 XP]

DV 4+4 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

2 × **GARRAS** + 3 (1D4 + PARALISIA)1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**PARALISIA:** alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

ZUMBI NEFASTO

M-C [125 XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 x **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFECCÃO)1 x **GARRA** + 4 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFECCÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESQUELETO COM PLACAS

M-C [15 XP]

DV 1+3 CA 16 JP 6 MV 9 MO 7

1 x **ESPADA LONGA** + 2 (1D8 + 1)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do ano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GHOUL

M-C [150 XP]

DV 4+4 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

2 × **GARRAS** + 3 (1D4 + PARALISIA)1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**PARALISIA:** alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

ACÓLITOS

M-C [75 XP]

DV 3 CA 10 JP 5 MV 9 MO 7

1 × **MARTELO** + 3 (1D6 + 1)

1

2

3

4

5

6

CULTISTA

M-C [25 XP]

DV 1+1 CA 11 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **PORRETE** + 1 (1D6)**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão e Santuário.**Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

--	--	--	--	--	--	--

2

--	--	--	--	--	--	--

SOMBRA

M-C [50 XP]

DV 2+2 CA 13 JP 6 MV 6 MO 12

1 × **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

SURPRESA: surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

1

2

3

4

5

6

SHOGGOTH

VARIÁVEL-C [3150 XP]

DV 15 CA 19 JP 14 MV 9 MO 10

2 × **TENTÁCULOS** + 13 (2D6)1 × **MORDIDA** + 13 (3D10)

DEFLEXÃO: toda magia lançada diretamente sobre o Shoggoth (excetuando-se as magias em área) possui 1-2 chances em 1d6 de não surtir efeitos.

IMUNIDADES: imune aos efeitos do frio, da eletricidade, venenos, paralisação e encantamentos.

ALTERAR FORMA: pode assumir a forma de qualquer criatura humanoide (M ou G). Um Shoggoth voltará a sua forma normal caso seja morto.

1

ACÓLITOS

M-C [75 XP]

DV 3 CA 10 JP 5 MV 9 MO 7

1 x **MARTELO** + 3 (1D6 + 1)

1

2

3

4

5

6

ASSECLA

M-C [75 XP]

DV 3 CA 15 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **ESPADA LONGA** + 3 (1D8 + 1)1 x **ADAGA** + 3 (1D4 + 1)

1

2

3

4

CULTISTA ADEPTO

M-C [150 XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **MAÇA** + 2 (1D8 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

2

3

4

CULTISTA SACERDOTE

M-C [695 XP]

DV 8+2 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

**SOMBRA**

M - C [50 XP]

DV 2+2 CA 13 JP 6 MV 6 MO 12

1 × **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

SURPRESA: surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

1

2

3

4

5

6

**PANTERA**

G - N [270 XP]

DV 6 CA 16 JP 6 MV 15 MO 8

2 × **GARRAS** + 4 (1D4)1 × **MORDIDA** + 4 (1D8)

1

**GOLEM DE CARNE**

G - N [2100 XP]

DV 12 CA 13 JP 11 MV 9 MO 12

2 × **PANCADAS** + 9 (2D8)

IMUNIDADES: um Golem de Carne é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

CURA ELÉTRICA: o Golem de Carne cura 1 ponto de vida para cada dado de dano causado por um ataque de fogo.

FOGO E FRIO: ataques de fogo e frio, mesmo os mágicos, deixam os golens lerdos por 2d6 rodadas. Um golem lerdado tem seu movimento reduzido à metade, e recebe uma penalidade de 2 em todas as jogadas e na CA.

FÚRIA: a cada rodada que estiver em combate, um Golem de Carne tem uma chance cumulativa de 1% de se libertar do controle do seu mestre e entrar em fúria, atacando tudo e a todos que estiverem ao seu alcance.

1

ZUMBI NEFASTO

M-C [125 XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFEÇÃO)1 × **GARRA** + 4 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFEÇÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

CULTISTA SACERDOTE

M-C [695 XP]

DV 8+2 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

2

SACERDOTE MALIGNO

M-C [1325 XP]

DV 10 CA 17(19) JP 10 MV 9 MO 10

1 × **MAÇA** + 6 (1D8 + 2)**MAGIAS MEMORIZADAS:** *Construção, Escuridão, Santuário, Profanar, Imobilizar Pessoas, Silêncio, Convocar Insetos x2, Portal Dimensional.*

1

ENCONTROS ESTÁGIO 3 – AVANÇADO

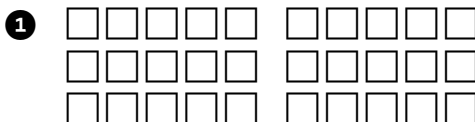
LUJIA (CULTISTA SACERDOTE) M - C [305 XP]

DV 6 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × MARTELO + 3 (2D4 + 1)

MAGIAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Pode trocar essas magias por um Causar Ferimentos.*

Ela carrega consigo um belíssimo colar de prata (50 PO) e uma gema âmbar (300 PO).



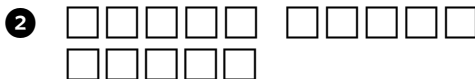
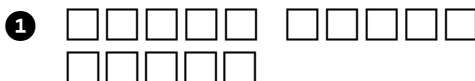
ASSECLA M - C [75 XP]

DV 3 CA 15 JP 6 MV 9 MO 10

1 × ESPADA LONGA + 3 (1D8 + 1)

1 × ADAGA + 3 (1D4 + 1)

Cada um carrega consigo 20 PP e um estranho pó de odor amadeirado.



ARANHA ÔNIX M - C [135 XP]

DV 3 CA 16 JP 6 MV 4,6E MO 8

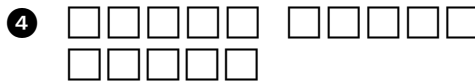
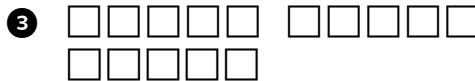
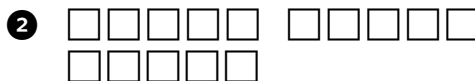
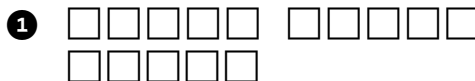
1 × MORDIDA + 2 (1D6 + 2)

1 × FERROADA + 2 (1D6 + 2 + VENENO)

EMARANHAR: *se o alvo falhar em uma JPD, ficará emaranhado na teia da aranha, movendo-se a 1/3 de sua capacidade atual.*

VENENO: *o alvo deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por 2d4 rodadas.*

SURPRESA: *surpreende seus inimigos com um resultado de 1-4 em 1d6.*



TREANT I-N [695 XP]

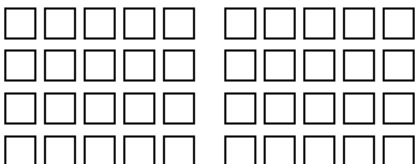
DV 8 CA 18 JP 8 MV 6 MO 9

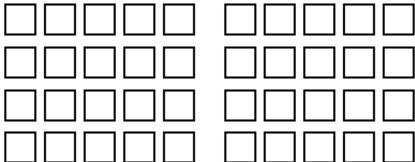
2 x **PANCADAS** + 8 (2D6)

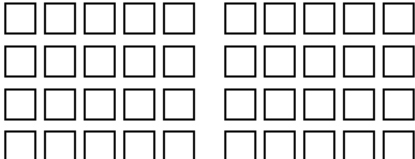
ANIMAR PLANTAS: pode animar até duas árvores a até 20m de distância. Estas árvores lutam como se fossem um Treant, com as mesmas estatísticas de combate e com movimento 3.

SURPRESA: em florestas, surpreendem seus inimigos com um resultado de 1 a 3 em 1d6.

DANO ESTRUTURAL: um Treant é capaz de causar dano estrutural a uma construção como se fosse um aríete.

1 

2 

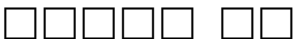
3 


BANDIDO M-N [15 XP]

DV 1+2 CA 12 JP 5 MV 9 MO 8

1 x **ESPADA CURTA** + 1 (1D6 + 1)

1 x **FUNDA** + 1 (1D3)

1 

2 

BANDIDO CAMPEÃO M-C [125 XP]

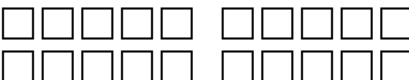
DV 4 CA 13 JP 6 MV 9 MO 10

1 x **ESPADA LONGA** + 6 (1D8 + 4)

1 x **ARCO CURTO** + 6 (1D6 + VENENO)

O veneno de seus arcos faz com que o alvo deva passar em uma JPC, ou ficarão paralisados por 3d6 minutos.

VENENO: JPC para evitar.

1 

TROLL G-C [975 XP]

DV 9+5 CA 16 JP 8 MV 9 MO 10

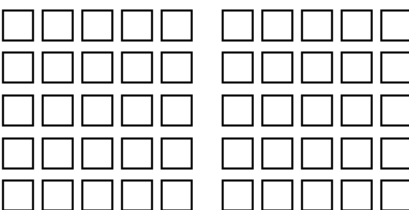
2 x **GARRAS** + 6 (1D4 + 4)

1 x **MORDIDA** + 6 (2D6 + 4)

REGENERAÇÃO: é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada, podendo até mesmo membros amputados em até 1d6 dias. Não é capaz de regenerar dano causado por fogo ou ácido.

FALSA MORTE: quando reduzido a 0 pontos de vida, retornam a vida em 2d6 rodadas, a não ser que seus restos sejam queimados por fogo ou destruídos com ácido.

MEDO DE FOGO E ÁCIDO: na presença de fogo ou ácido, o valor do Moral de um Troll é 8.

1 

TROGLODITA M-C [75 XP]

DV 3+1 CA 15 JP 5 MV 9 MO 9

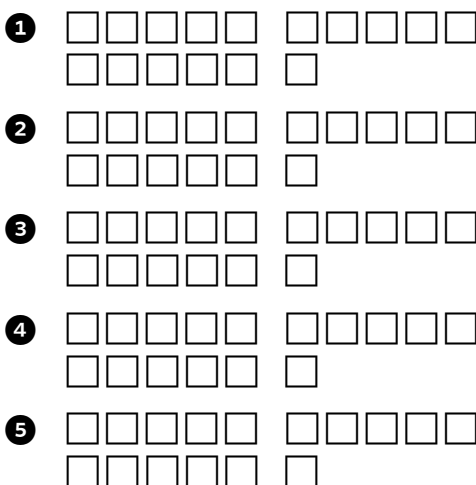
1 × LANÇA + 2 (1D6 + VENENO)

1 × MORDIDA + 2 (1D4)

ODOR FÉTIDO: expele um óleo fétido em sua própria pele. Quem se engajar em combate com um Troglodita deverá ser bem-sucedido em uma JPC ou sofrerá um modificador de -2 em todos os seus ataques.

SURPRESA: conseguem alterar levemente o tom da sua pele, surpreendendo seus inimigos com um resultado de 1 a 4 em 1d6.

VENENO: JPC para evitar.

**TROGLODITA XAMÃ** M-C [150 XP]

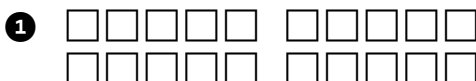
DV 4 CA 13 JP 5 MV 9 MO 9

2 × CLAVAS + 2 (1D6)

ODOR FÉTIDO: expele um óleo fétido em sua própria pele. Quem se engajar em combate com um Troglodita deverá ser bem-sucedido em uma JPC ou sofrerá um modificador de -2 em todos os seus ataques.

SURPRESA: conseguem alterar levemente o tom da sua pele, surpreendendo seus inimigos com um resultado de 1 a 4 em 1d6.

MAGIAS: Luz/Escuridão como Clérigo de 2º nível.

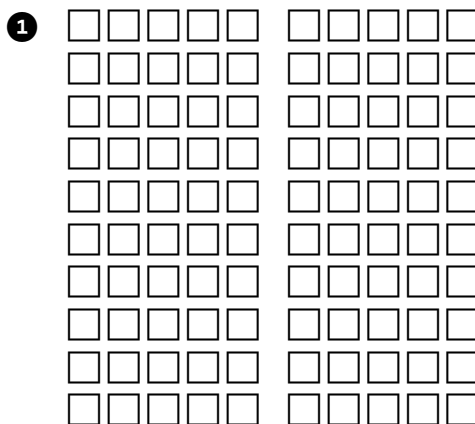
**GOLEM DE FERRO LOUCO** G-C [4900 XP]

DV 20 CA 16 JP 7 MV 9 MO 12

1 × ESPADA CURTA + 15 (4D10)

IMUNIDADES: é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

BAFORADA DE GÁS: uma vez a cada 7 ataques desferidos, é capaz de lançar uma nuvem de gás venenoso causando 3d6 de dano a todos a até 6 metros de distância dele. Uma JPD pode reduzir o dano à metade.

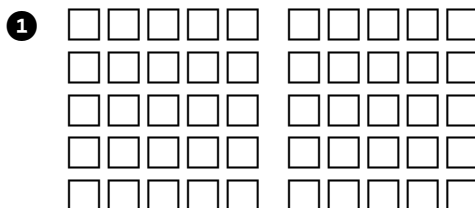
**GÓRGON** G-C [1400 XP]

DV 10 CA 18 JP 8 MV 9 MO 8

1 × CHIFRE + 9 (2D6)

ATROPELAR: um Górgon ainda não engajado em combate pode usar a manobra de investida para causar o dobro de dano com seus chifres.

BAFORADA PETRIFICANTE: um Górgon é capaz de lançar uma nuvem de gás petrificante a todos a até 10 metros de distância do Górgon. Uma JPC evita a petrificação.



SOMBRA M-C [95 XP]

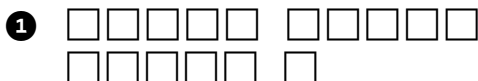
DV 3+1 CA 13 JP 7 MV 6 MO 12

1 x **TOQUE** + 3 (1D4 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

SURPRESA: surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

**INUMANO** M-C [305 XP]

DV 6+2 CA 14 JP 5 MV 9 MO 8

1 x **GARRA** + 4 (1D4 + 1 + DRENO)

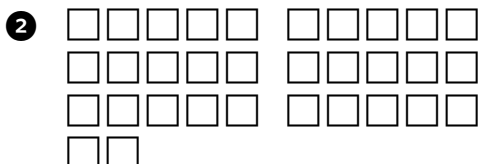
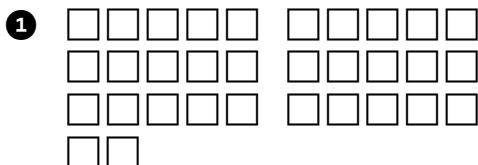
SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

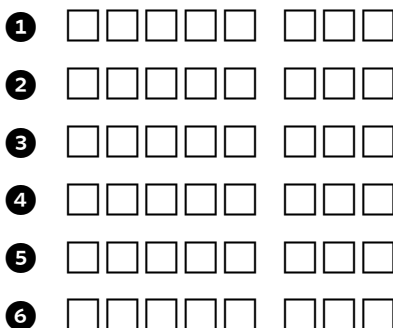
IMUNIDADES: além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Inumanos são feridos apenas por magia e armas mágicas ou de prata.

DRENO: o ataque de um Inumano, além do dano normal, drena 1 nível do alvo caso este não passe em uma JPC. Um alvo que tenha todos os seus níveis drenados assim retorna como um Inumano sob controle do Inumano que o criou.

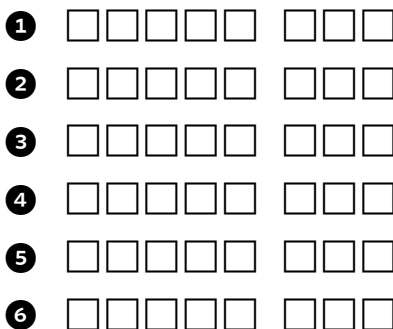
INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

**GUARDA KOBOLD** P-C [15 XP]

DV 1+3 CA 14 JP 4 MV 6 MO 8

2 x **MORDIDAS** + 1 (1D4)1 x **LANÇA** + 0 (1D6 + VENENO)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**VENENO:** JPC para evitar.**KOBOLD** P-C [15 XP]

DV 1+3 CA 14 JP 4 MV 6 MO 5

2 x **MORDIDAS** + 1 (1D4)1 x **LANÇA** + 0 (1D6 + VENENO)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**VENENO:** JPC para evitar.

KOBOLD ATIRADOR P-C [5 XP]

DV ½+1 CA 13 JP 4 MV 6 MO 6

- 1 × FUNDA + 1 (1D4)
- 1 × ESPADA CURTA + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1 3

2

KOBOLD P-C [15 XP]

DV 1+3 CA 14 JP 4 MV 6 MO 5

- 2 × MORDIDAS + 1 (1D4)
- 1 × LANÇA + 0 (1D6 + VENENO)

INFRAVISÃO: 18 metros.

VENENO: JPC para evitar.

1

2

3

4

5

6

KOBOLD BESTEIRO P-C [15 XP]

DV 1+3 CA 13 JP 4 MV 6 MO 6

- 1 × BESTA + 1 (1D6 + VENENO)
- 1 × ESPADA CURTA + 0 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

VENENO: JPC para evitar.

1

2

3

KOBOLD ATROZ P-C [75 XP]

DV 3+1 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

- 2 × MORDIDAS + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

KOBOLD NÃO COMBATENTE P-C [5 XP]

DV ½-1 CA 11 JP 4 MV 6 MO 5

- 2 × MORDIDAS + 0 (1D4)

1 11

2 12

3 13

4 14

5 15

6 16

7 17

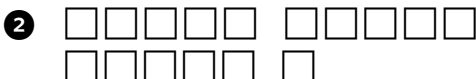
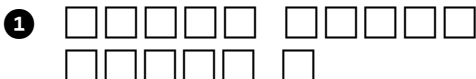
8 18

9 19

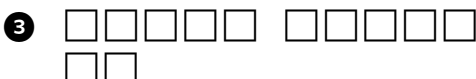
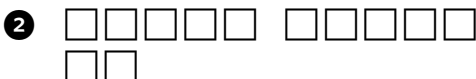
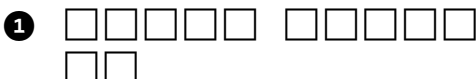
10 20

KOBOLD ATROZ P-C [75 XP]

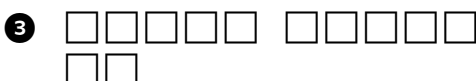
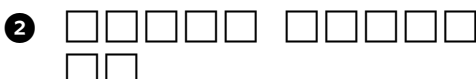
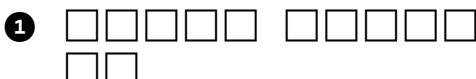
DV 3+1	CA 15	JP 5	MV 6	MO 8
--------	-------	------	------	------

2 × **MORDIDAS** + 3 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**KOBOLD LANCEIRO DE ELITE** P-C [35 XP]

DV 2+2	CA 15	JP 5	MV 6	MO 8
--------	-------	------	------	------

1 × **LANÇA** + 3 (1D6+2)1 × **ADAGA** + 3 (1D4+1)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**KOBOLD BESTEIRO DE ELITE** P-C [35 XP]

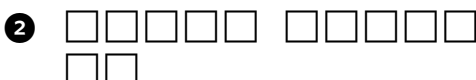
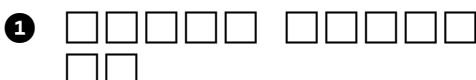
DV 2+2	CA 15	JP 5	MV 6	MO 8
--------	-------	------	------	------

1 × **BESTA** + 4 (1D6+1)1 × **ESPADA CURTA** + 1 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**KOBOLD DE ELITE** P-C [35 XP]

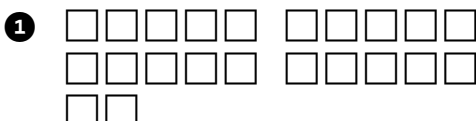
DV 2+2	CA 15	JP 5	MV 6	MO 8
--------	-------	------	------	------

1 × **REDE** + 4 (ESPECIAL)1 × **ESPADA CURTA** + 2 (1D6+1)

ESPECIAL: atacar um alvo enredado é um ataque fácil. Atacar estando enredado é um ataque difícil. Uma rodada de combate deve ser gasta para livrar-se de uma rede.

INFRAVISÃO: 18 metros.**KOBOLD CHEFE** P-C [125 XP]

DV 4+2	CA 15	JP 5	MV 6	MO 10
--------	-------	------	------	-------

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6+3)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

ZUMBI ANTIGO *M-C [125 XP]*

DV 4 CA 15 JP 7 MV 6 MO 7

1 x **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)1 x **GARRA** + 2 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFECÇÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

GOBLIN VIGIA *P-C [15 XP]*

DV 1-1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **LANÇA** + 2 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1

GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1+2 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1

2

3

4

5

GOBLIN VETERANO *P-C [35 XP]*

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 x **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1

2

3

GOBLIN GUARDA *P-C [15 XP]*

DV 1+2 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **ESPADA CURTA** + 2 (1D6)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1

2

3

4

GOBLIN VETERANO P-C [35 XP]

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6+2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

5

6

GOBLIN NÃO COMBATENTE P-C [5 XP]

DV ½ CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ARMA IMPROVISADA** + 0 (1D3)

1 **11**

2 **12**

3 **13**

4 **14**

5 **15**

6 **16**

7 **17**

8 **18**

9 **19**

10 **20**

GOBLIN DE ELITE P-C [125 XP]

DV 4 CA 14 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6+2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

3

4

GOBLIN VETERANO P-C [35 XP]

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6+2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

1

2

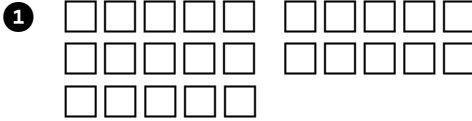
3

4

**GOBLIN CHEFE**

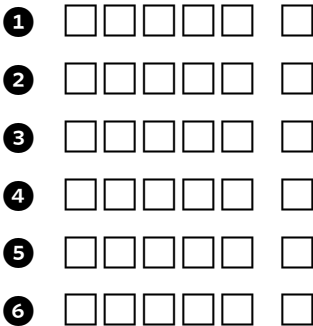
P-C [175 XP]

DV 5 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 3)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**GOBLIN GUARDA**

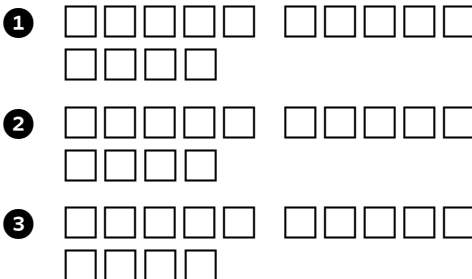
P-C [175 XP]

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **AZAGAIA** + 1 (1D4)1 × **ADAGA** + 0 (1D4)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**GOBLIN VETERANO**

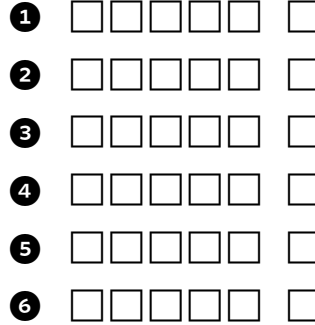
P-C [35 XP]

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**GOBLIN ARQUEIRO**

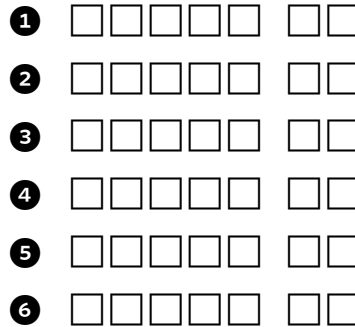
P-C [175 XP]

DV 1+1 CA 13 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **ARCO CURTO** + 2 (1D6)1 × **ADAGA** + 0 (1D4)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**BESOURO DE FOGO GIGANTE**

G-N [15 XP]

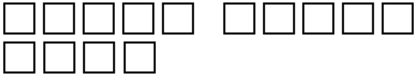
DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

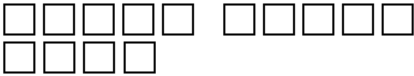
1 × **MORDIDA** + 1 (2D4)

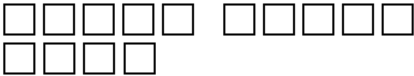
GOBLIN VETERANO *P-C [35 XP]*

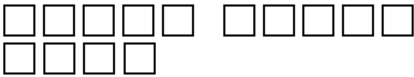
DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

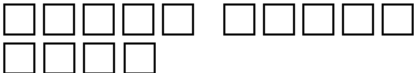
1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1 

2 

3 

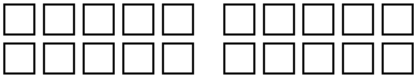
4 

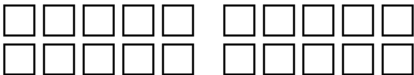
5 

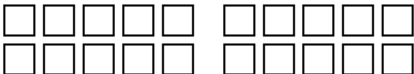
BESOURO DE FOGO GIGANTE ATROZ *G-N [125 XP]*

DV 4 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **MORDIDA** + 2 (2D4 + 3)

1 


2 


3 

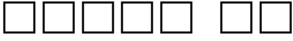
BESOURO DE FOGO GIGANTE *G-N [15 XP]*


DV 1+2 CA 16 JP 5 MV 9 MO 7

1 × **MORDIDA** + 1 (2D4)

1 

2 

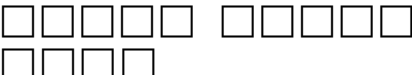
3 

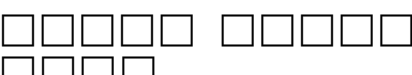
4 

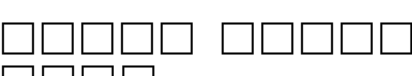
GOBLIN GUARDIÃO VETERANO *P-C [35 XP]*

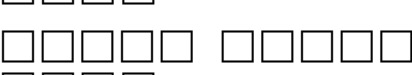
DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10


1 × **AZAGAIA** + 4 (1D4 + 1 + VENENO)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**VENENO:** JPC para evitar.


1 

2 

3 

4 

5 

6 

GOBLIN NÃO COMBATENTE *P-C [5 XP]*

DV ½ CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 × **SOCO OU CHUTE** + 0 (1)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1 

2 

3 

4 

GOBLIN NÃO COMBATENTE P-C [5 XP]

DV ½ CA 11 JP 5 MV 6 MO 6

1 x **SOCO OU CHUTE** + 0 (1)

INFRAVISÃO: 18 metros.

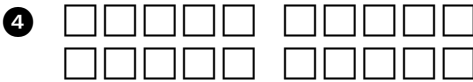
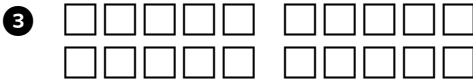
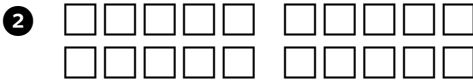
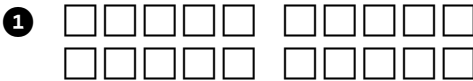


GOBLIN DE ELITE P-C [125 XP]

DV 4 CA 14 JP 5 MV 6 MO 10

1 x **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

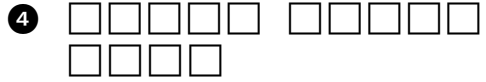
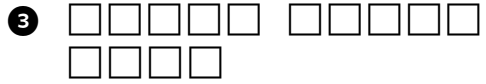
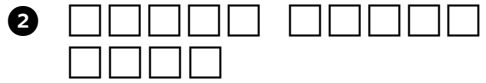
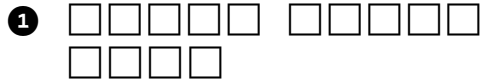


GOBLIN VETERANO P-C [35 XP]

DV 2+4 CA 15 JP 5 MV 6 MO 8

1 x **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.

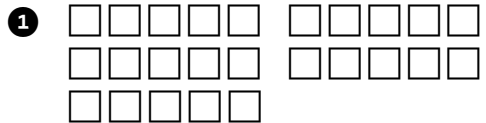


GOBLIN CHEFE P-C [175 XP]

DV 5 CA 15 JP 5 MV 6 MO 10

1 x **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 3)

INFRAVISÃO: 18 metros.



ORC M-C [15 XP]

DV 1+4	CA 14	JP 6	MV 9	MO 9
--------	-------	------	------	------

1 × **CIMITARRA** + 3 (1D6)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ORCVETERANO M-C [75 XP]

DV 3+1	CA 15	JP 6	MV 9	MO 10
--------	-------	------	------	-------

1 × **CIMITARRA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

2

3

4

5

OGRO G-C [175 XP]

DV 5	CA 15	JP 7	MV 9	MO 10
------	-------	------	------	-------

1 × **MARTELO** + 5 (1D6 + 6)

GOLPE POTENTE: se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1

2

PRISIONEIRO M-N [175 XP]

DV 5+1	CA 11	JP 6	MV 9	MO 11
--------	-------	------	------	-------

1 × **SOCO** + 5 (2)

1

ORCVETERANO M-C [75 XP]

DV 3+1	CA 15	JP 6	MV 9	MO 10
--------	-------	------	------	-------

1 × **CIMITARRA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 15 metros.

1

2

3

4

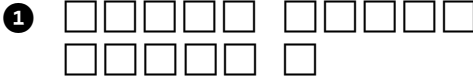
ORC XAMÃ *M-C [95 XP]*

DV 3+1 CA 12 JP 5 MV 9 MO 5

1 x **MAÇA** + 2 (1D8)

INFRAVISÃO: 15 metros.

MAGIAS: *Construção.*

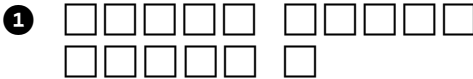


ORC GUARDA-COSTAS *G-C [75 XP]*

DV 3+1 CA 16 JP 7 MV 9 MO 10

2 x **CIMITARRAS** + 4 (1D6 + 4)

INFRAVISÃO: 15 metros.

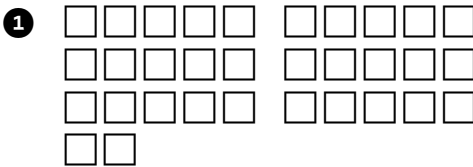


CHEFE ORC *G-C [270 XP]*

DV 6+2 CA 17 JP 14 MV 5 MO 10

2 x **CIMITARRAS** + 5 (1D6 + 5)

INFRAVISÃO: 15 metros.



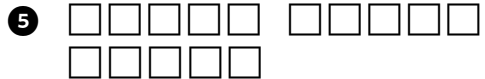
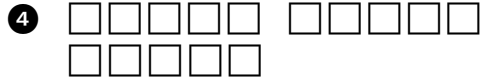
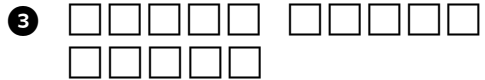
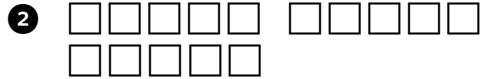
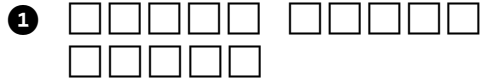
HOBGOBLIN BESTEIRO VETERANO *M-C [75 XP]*

DV 3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10

1 x **BESTA** + 4 (1D6 + 1)

1 x **ESPADA CURTA** + 4 (1D6 + 2)

INFRAVISÃO: 18 metros.



HOBGOBLIN VETERANO *M-C [75 XP]*

DV 3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D8 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

OGRO PRISIONEIRO *G-C [125 XP]*

DV 4+2 CA 11 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **PANCADA** + 4 (1D6 + 4)**GOLPE POTENTE:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano superior a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás.

1

HOBGOBLIN VETERANO *M-C [75 XP]*

DV 3 CA 16 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA CURTA** + 4 (1D8 + 2)**INFRAVISÃO:** 18 metros.

1

2

3

4

5

6

7

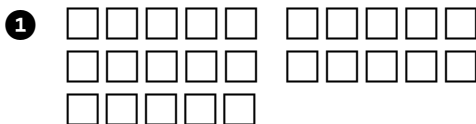
8

9

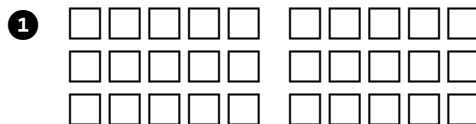
10

HOBGOBLIN COMANDANTE *M - C [175 XP]*

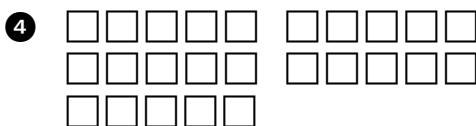
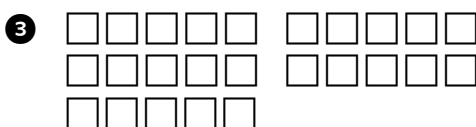
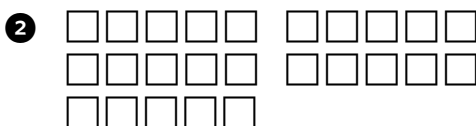
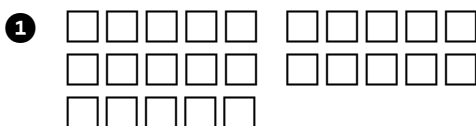
DV 5 CA 18 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 4 + VENENO)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**VENENO:** JPC para evitar**HOBGOBLIN LÍDER** *M - C [270 XP]*

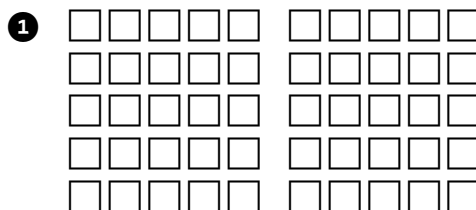
DV 6 CA 18 JP 6 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 5 (1D8 + 4 + VENENO)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**VENENO:** JPC para evitar**HOBGOBLIN COMANDANTE** *M - C [175 XP]*

DV 5 CA 18 JP 5 MV 9 MO 10

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8 + 4 + VENENO)**INFRAVISÃO:** 18 metros.**VENENO:** JPC para evitar**TROLL** *G - C [975 XP]*

DV 9+5 CA 18 JP 10 MV 9 MO 10

2 × **GARRAS** + 8 (1D6 + 4)1 × **MORDIDA** + 6 (2D6 + 4)**REGENERAÇÃO:** é capaz de regenerar 1 ponto de vida a cada rodada, podendo até mesmo membros amputados em até 16 dias. Não é capaz de regenerar dano causado por fogo ou ácido.**FALSA MORTE:** quando reduzido a 0 pontos de vida, retornam a vida em 2d6 rodadas, a não ser que seus restos sejam queimados por fogo ou destruídos com ácido.**MEDO DE FOGO E ÁCIDO:** na presença de fogo ou ácido, o valor do Moral de um Troll é 8.

MORCEGOS VAMPIROS

MI - N [5 XP]

DV 1 PV CA 14 JP 4 MV 9V MO 6

1 × **MORDIDA** + 0 (1D2 + DOENÇA)

DOENÇA: possui 1-2 chances em 1d6 de transmitir uma doença a um alvo mordido. Um alvo mordido que falhe em uma JPC, fica doente e com valor de força igual a 1 por 1d6 dias.

1

GHOUL ANTIGO

M - C [460 XP]

DV 7 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

2 × **GARRAS** + 4 (1D6 + PARALISIA)1 × **MORDIDA** + 6 (1D4 + PARALISIA)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

PARALISIA: alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

ESPORO DE GÁS

P-N [10XP]

DV 1 PV CA 12 JP 4 MV 6V MO 9

NENHUM (VER HABILIDADE ESPECIAL)

ESPOROS: quando um alvo chega a até 6 metros de distância de um Esporo de Gás, este lança uma nuvem de esporos contagiosos os quais aderem a tudo o que tocam. Cada vítima tocada por estes esporos deve ser bem-sucedida em uma JPC ou será infectada. Estes esporos crescem dentro do hospedeiro, levando-o à morte em 1d6 dias ao fazer com que seu corpo exploda. Após isso, 1d6 novos esporos nascem para continuar o ciclo.

EXPLOÇÃO: quando um Esporo de Gás é ferido, ele causa 6d6 de dano a todos dentro de uma área de 6 metros. Cada vítima deve ser bem-sucedida em uma JPD para receber metade do dano. Este ataque não espalha esporos nas vítimas como um ataque normal faria.

1 2 3

ZUMBI NEFASTO

M-C [125XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFECCÃO)
1 × **GARRA** + 4 (1D6 + 2)

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

MORTO-VIVO: imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

LENTO: sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.

INFECCÃO: personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.

INABALÁVEL: mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESQUELETO COM PLACAS M-C [15 XP]

DV 1+3 CA 16 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPA DA LONGA** + 2 (1D8 + 1)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.**ESQUELETO COM PLACAS** M-C [15 XP]

DV 1+3 CA 16 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPA DA LONGA** + 2 (1D8 + 1)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GHOUL ANTIGO

M - C [460 XP]

DV 7

CA 14

JP 7

MV 9

MO 8

2 × **GARRAS** + 4 (1D6 + PARALISIA)1 × **MORDIDA** + 6 (1D4 + PARALISIA)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**PARALISIA:** alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

ZUMBI NEFASTO

M-C [125 XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFECCÃO)1 × **GARRA** + 4 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFECCÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

ESQUELETO COM PLACAS

M-C [15 XP]

DV 1+3 CA 16 JP 6 MV 9 MO 7

1 × **ESPADA LONGA** + 2 (1D8 + 1)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**CORPO DE OSSO:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

GHOUL ANTIGO

M-C [460 XP]

DV 7

CA 14

JP 7

MV 9

MO 8

2 × **GARRAS** + 4 (1D6 + PARALISIA)1 × **MORDIDA** + 6 (1D4 + PARALISIA)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**PARALISIA:** alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

1

2

3

4

5

6

ACÓLITOS

M-C [35 XP]

DV 2+2

CA 10

JP 5

MV 9

MO 7

1 × **MARTELO** + 3 (1D6 + 1)

1

2

3

4

5

6

7

8

CULTISTA ADEPTO M-C [150 XP]

DV 4+1	CA 13	JP 7	MV 9	MO 10
--------	-------	------	------	-------

1 x **MAÇA** + 2 (1D8 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□									

2

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□									

SOMBRA ANCESTRAL M-C [305 XP]

DV 6	CA 16	JP 7	MV 9	MO 12
------	-------	------	------	-------

1 x **TOQUE** + 6 (1D6 + DRENO)

DRENO: seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.

SURPRESA: surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.

IMUNIDADES: são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.

1

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

2

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

3

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

4

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

SHOGGOTH VARIÁVEL-C [4200 XP]

DV 18	CA 19	JP 14	MV 9	MO 10
-------	-------	-------	------	-------

2 x **TENTÁCULOS** + 13 (2D6)1 x **MORDIDA** + 13 (3D10)

DEFLEXÃO: toda magia lançada diretamente sobre o Shoggoth (excetuando-se as magias em área) possui 1-2 chances em 1d6 de não surtir efeitos.

IMUNIDADES: imune aos efeitos do frio, da eletricidade, venenos, paralisção e encantamentos.

ALTERAR FORMA: pode assumir a forma de qualquer criatura humanoide (M ou G). Um Shoggoth voltará a sua forma normal caso seja morto.

1

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

ACÓLITOS

M-C [35 XP]

DV 2+2 CA 10 JP 5 MV 9 MO 7

1 x MARTELO + 3 (1D6+1)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

CULTISTA ADEPTO

M-C [150 XP]

DV 4+1 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

1 x MAÇA + 2 (1D8+1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

- 1
- 2

CULTISTA ADEPTO

M-C [150 XP]

DV 4+1 CA 13 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **MAÇA** + 2 (1D8 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

2

3

4

5

6

7

2

CULTISTA SACERDOTE

M-C [695 XP]

DV 8+2 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 x **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

1

SOMBRA ANCESTRAL

M-C [305 XP]

DV 6 CA 16 JP 7 MV 9 MO 12

1 x **TOQUE** + 6 (1D6 + DRENO)

DRENO: *seu ataque drena 1 ponto de Força temporariamente. Um personagem reduzido a zero ou menos pontos de Força morre imediatamente. Um ponto de Força drenado é recuperado após 8 turnos.*

SURPRESA: *surpreende o grupo em 1-5 em 1d6, caso não esteja num ambiente totalmente iluminado e sem nenhuma sombra.*

IMUNIDADES: *são imunes aos efeitos de encantamentos ou de uma magia Sono, e a todo dano causado por armas não mágicas.*

1

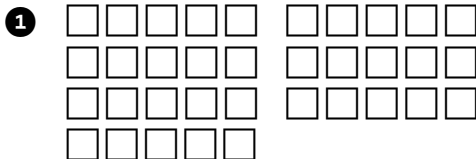
2

3

4

PANTERA ATROZ G - N [420 XP]

DV 7 CA 18 JP 8 MV 15 MO 8

2 × **GARRAS** + 4 (1D6 + 2)1 × **MORDIDA** + 4 (1D8 + 4)**GOLEM DE CARNE** G - N [2750 XP]

DV 14+2 CA 13 JP 11 MV 9 MO 12

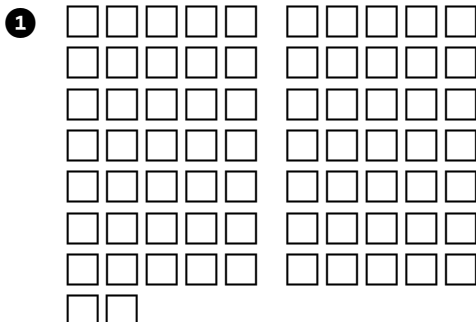
2 × **PANCADAS** + 9 (2D8)

IMUNIDADES: um Golem de Carne é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

CURA ELÉTRICA: o Golem de Carne cura 1 ponto de vida para cada dado de dano causado por um ataque de fogo.

FOGO E FRIO: ataques de fogo e frio, mesmo os mágicos, deixam os golens lerdos por 2d6 rodadas. Um golem lerdado tem seu movimento reduzido à metade, e recebe uma penalidade de 2 em todas as jogadas e na CA.

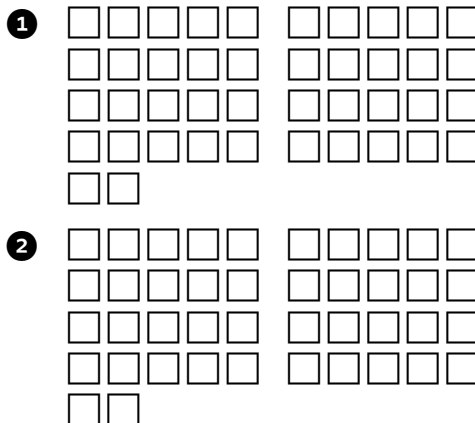
FÚRIA: a cada rodada que estiver em combate, um Golem de Carne tem uma chance cumulativa de 1% de se libertar do controle do seu mestre e entrar em fúria, atacando tudo e a todos que estiverem ao seu alcance.

**CULTISTA SACERDOTE** M - C [695 XP]

DV 8+2 CA 15 JP 7 MV 9 MO 10

1 × **MARTELO** + 3 (2D4 + 1)

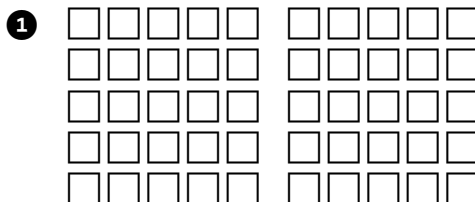
MAGIAS MEMORIZADAS: *Escuridão, Convocar Insetos, Imobilizar Pessoas, Proteção contra Alinhamento (Ordem), Profanar e Santuário. Podem trocar estas magias por um Causar Ferimentos.*

**SACERDOTE MALIGNO** M - C [1325 XP]

DV 10 CA 17(19) JP 10 MV 9 MO 10

1 × **MAÇA** + 6 (1D8 + 2)

MAGIAS MEMORIZADAS: *Construção x2, Escuridão, Santuário, Profanar, Imobilizar Pessoal, Silêncio, Convocar Insetos x2, Causar Doenças, Amaldiçoar, Portal Dimensional, Consagrar.*



ZUMBI NEFASTO

M-C [125XP]

DV 4 CA 13 JP 7 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 4 (1D4 + 1 + INFECCÃO)1 × **GARRA** + 4 (1D6 + 2)**SILENCIOSO:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.**MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.**LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate. Um Zumbi sempre ataca por último.**INFECCÃO:** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.**INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral e não sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.